



# ブレイブブレイド BRAVER BLADE

取扱説明書

## 〔注意事項〕

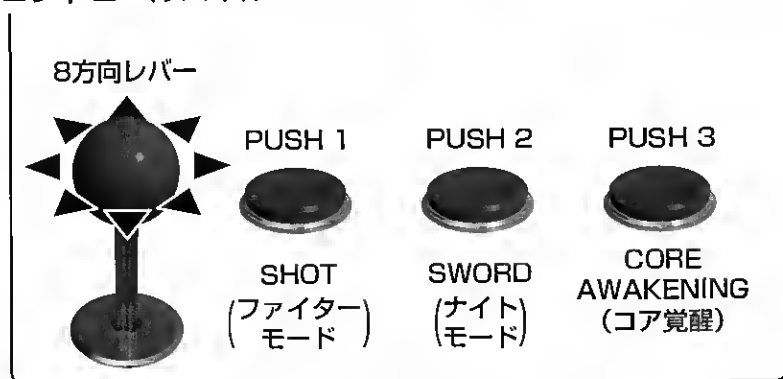
- ・作業を行う前は、必ず電源を切ってください。
- ・基板のエッジコネクタは、JAMMA規格（56Pエッジコネクタ3.96mmピッチ）を使用して下さい。
- ・コネクタ等を接続、又は抜くときは必ず電源を切ってください。
- ・DIPスイッチ及びステレオ、モノラル切換スイッチの切換時は、必ず電源を切ってください。
- ・Video出力をショートすると、故障の原因となります。
- ・放熱器はかなり熱くなりますので、触らないよう注意して下さい。
- ・放熱器には、常に空気が流れるよう、基板をセットして下さい。
- ・スピーカーボリュームを速く回すとノイズが出ることがありますので、スピーカーを痛めないようゆっくり回して下さい。
- ・部品によっては、かなり発熱するものもありますので、基板を持つ場合は、部品に触らないよう注意して下さい。
- ・基板を持つときは、必ず基板の縁を持って下さい。放熱器を持つと、取り付けてあるICを壊すことがあります。
- ・基板に強い衝撃を与えたり、濡らしたりしない様にして下さい。
- ・基板を絶対に分解・改造しないで下さい。

## 〔明細内容〕

- |                 |          |    |
|-----------------|----------|----|
| ・取扱説明書          | (BEI-01) | 1部 |
| ・インストラクションカード   | (BEI-02) | 1部 |
| ・インストラクションステッカー | (BEI-03) | 1部 |
| ・基板             |          | 1枚 |

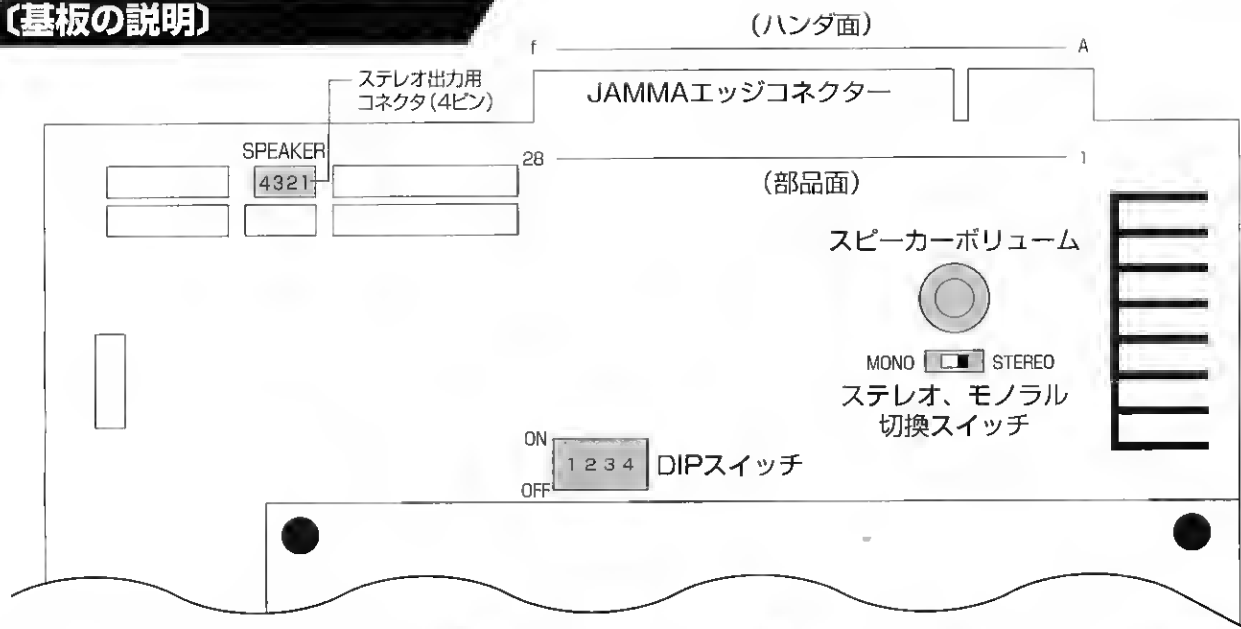
## 〔設置概要〕

- ・基板のエッジコネクタ JAMMA規格
- ・モニターの向き タテ画面
- ・コントロールパネル



※クレジットは10以上投入できません。

## 【基板の説明】



- ・DIPスイッチ及びステレオ、モノラル切換スイッチ（このスイッチは、常にステレオに固定して下さい。）の切換時は、必ず電源を切して下さい。
- ・DIPスイッチは、通常は全てOFFにしておいて下さい。（DIPスイッチの使用はテストモードに入る時に4番のみの使用となります。）
- ・スピーカーボリュームを速く回すとノイズが出ることがありますので、スピーカーを痛めないようゆっくり回して下さい。サウンドはゲームをプレイしていただくのに重要な要素のひとつですので、ぜひスピーカーボリュームを大きくして鳴らして下さい。

## コネクター表

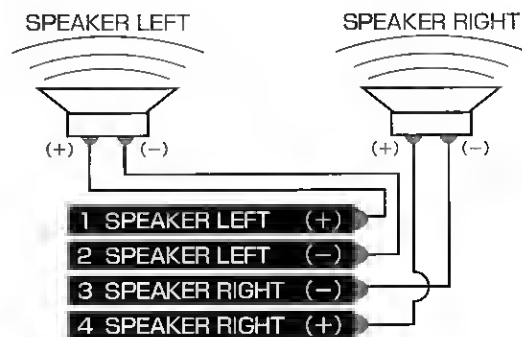
JAMMA規格

半田面 (SOLDER SIDE)		部品面 (PARTS SIDE)	
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
N.C.	E	5	N.C.
+12V	F	6	+12V
	H	7	
N.C.	J	8	COIN COUNTER 1
COIN LOCK OUT 2	K	9	COIN LOCK OUT 1
SPEAKER (-)	L	10	SPEAKER (+)
N.C.	M	11	N.C.
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
N.C.	S	15	TEST SW
COIN SW 2	T	16	COIN SW 1
START SW 2	U	17	START SW 1
2P CONTROLLE 1 UP	V	18	1P CONTROLLE 1 UP
2P CONTROLLE 2 DOWN	W	19	1P CONTROLLE 2 DOWN
2P CONTROLLE 3 LEFT	X	20	1P CONTROLLE 3 LEFT
2P CONTROLLE 4 RIGHT	Y	21	1P CONTROLLE 4 RIGHT
2P CONTROLLE 5 PUSH 1	Z	22	1P CONTROLLE 5 PUSH 1
2P CONTROLLE 6 PUSH 2	a	23	1P CONTROLLE 6 PUSH 2
2P CONTROLLE 7 PUSH 3	b	24	1P CONTROLLE 7 PUSH 3
N.C.	c	25	N.C.
N.C.	d	26	N.C.
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

## ステレオ出力

- ・基板上的ステレオ出力用コネクタにスピーカーを接続することで、臨場感のあるステレオサウンドになります。
- ・尚、本商品には、スピーカーへの接続コネクタ及びケーブル類は含まれておりません。ステレオ出力用コネクタ（4ピン）の型名及び接続については下記の通りです。

00-8263-0411-00-000 〈京セラエルコ〉



※注記）ステレオ、モノラル切換スイッチは常にステレオに固定して下さい。

## 〔テストモード〕

筐体側のTEST SWを入れるか、基板上のDIPスイッチの4番をONにして電源を投入する事でテストモードに入れます。

### テストメニュー

#### TEST MENU

- + 1) INPUT TEST
- 2) SOUND TEST
- 3) C.R.T. TEST
- 4) CONFIGURATION
- 5) BACKUP DATA
- 6) BACKUP DATA CLEAR
- 7) EXIT

SELECT = 1P UP OR DOWN  
OK = 1P PUSH1

1Pレバー上下でテスト項目を選択し、1P PUSH 1を押すと各種テスト画面になります。

#### 1.INPUT TEST

筐体の各スイッチ、ボタン、レバーの入力テストを行います。  
各スイッチ、ボタン、レバーを押した時、OFFからONになれば正常です。

#### 2.SOUND TEST

ゲーム中に使用されている音声の出力テストを行うことができます。

#### 3.C.R.T. TEST

各色のカラーバーで画面の色合い、明るさが確認でき、クロスハッチ画面で画面サイズ、画面のひずみが確認できます。これを目安にして筐体の画面を調整して下さい。

#### 4.CONFIGURATION

コイン設定や難易度などのゲームの状態を設定できます。  
(詳細は、CONFIGURATION設定をご覧ください。)

#### 5.BACK UP DATA

ゲームのプレイ回数、プレイ時間、プレイ内容等の確認ができます。

#### 6.BACK UP DATA CLEAR

バックアップデータの内容をクリアします。

#### 7.EXIT

ゲーム画面に戻ります。

※注記) DIPスイッチの4番がONの場合は、一旦電源を切ってからDIPスイッチの4番をOFFにして、電源を再度投入するとゲーム画面に戻ります。

## 〔CONFIGURATION設定〕

コイン設定や難易度などのゲームの状態をレバーとボタンを使用して設定することができます。  
各設定内容につきましては、CONFIGURATION設定表を参照して下さい。

### コンフィグレーションメニュー

#### 4) CONFIGURATION

- + 1. SYSTEM
- 2. GAME
- 3. RESET
- 4. EXIT & SAVE

SELECT = 1P UP OR DOWN  
OK = 1P PUSH1

#### 1.SYSTEM

コインシューター、クレジット、コンティニューなどシステムの設定をします。

#### 2.GAME

難易度、残機数、ガード回復度などゲームの設定をします。

#### 3.RESET

システム設定、ゲーム設定ともに出荷時の初期設定に戻して、テストメニューに戻ります。

#### 4.EXIT & SAVE

変更したシステム設定、ゲーム設定を記憶して、テストメニューに戻ります。

## システム コンフィグレーション

### 4-1) SYSTEM CONFIGURATION

- + 1. CHUTE TYPE  
2 CHUTES SINGLE
- 2. COIN A  
1 COIN 1 CREDIT
- 3. COIN B  
1 COIN 1 CREDIT
- 4. CREDIT TO START  
1 CREDIT
- 5. DEMO SOUND  
ON
- 6. SOUND MODE  
MONAURAL
- 7. PAUSE OFF
- 8. FLIP OFF
- 9. CONTINUE ON
- 10. EXIT

SELECT OPTION  
1P UP OR DOWN

MODIFY SETTING  
1P LEFT OR RIGHT

( RETURN TO CONFIGURATION MENU )  
1P PUSH

※10.EXITの選択時のみ表示。

### 1.CHUTE TYPE

ご使用の筐体に合わせてコインシュータの設定をして下さい。FREE PLAYの設定も可能です。

### 2.COIN A

### 3.COIN B

コイン設定が選べます。「CHUTE TYPE」が、「2 CHUTES SINGLE」の場合は、COIN A、B それぞれ個別に設定が可能となります。「CHUTE TYPE」が、「1 CHUTE SINGLE」の場合は、COIN Aのみの設定となります。

### 4.CREDIT TO START

ゲームスタート時に必要なクレジット数を設定します。コンティニューは1クレジット固定です。

### 5.DEMO SOUND

集客デモ中に音声を鳴らすかを設定します。  
新作アビールの為に入荷時には、ぜひ鳴らして下さい。

### 6.SOUND MODE

通常の場合は「MONAURAL」に設定して下さい。「STEREO」はスピーカーコネクターにスピーカーが接続されているときのみ設定して下さい。

※注記) 基板上のステレオ、モノラル切換スイッチは常にステレオに固定して下さい。

### 7.PAUSE

ポーズの使用可否を設定します。通常は「OFF」で使用して下さい。

### 8.FLIP

モニターの画面表示の反転を設定します。

### 9.CONTINUE

継続プレイが出来るかどうかを設定します。

### 10.EXIT

コンフィグレーションメニューに戻ります。

## ゲーム コンフィグレーション

### 4-2) GAME CONFIGURATION

- + 1. DIFFICULTY  
[---4---]
- 2. PLAYER STOCK  
[--3--]
- 3. EXTEND TYPE  
4000000 ONLY
- 4. GUARD RECOVER  
[---4---]
- 5. EXIT

SELECT OPTION  
1P UP OR DOWN

MODIFY SETTING  
1P LEFT OR RIGHT

( RETURN TO CONFIGURATION MENU )  
1P PUSH

※5.EXITの選択時のみ表示。

### 1.DIFFICULTY

ゲームの難易度を8段階で設定します。  
1～8の数字で数が大きい程、難しくなります。

### 2.PLAYER STOCK

1ゲームの残機数を設定します。  
1～5までの設定が可能です。

### 3.EXTEND TYPE

残機数が1増える、得点を設定します。

### 4.GUARD RECOVER

ガードの回復度を8段階で設定します。  
1～8の数字で数が小さい程、回復度が早まります。

### 5.EXIT

コンフィグレーションメニューに戻ります。

# 〔CONFIGURATION 設定表〕

## SYSTEM CONFIGURATION

CHUTE TYPE	1 CHUTE SINGLE	1シューターのみの筐体の設定です。
	* 2 CHUTES SINGLE	2シューター共用
	FREE PLAY	フリープレイ
COIN A	* 1 COIN    1 CREDIT	コイン設定 [1 CHUTE SINGLE]設定時 COIN Aのみの設定となります。  [2 CHUTES SINGLE]設定時 COIN A、Bそれぞれ個別に設定が 可能となります。
	1 COIN    2 CREDITS	
	1 COIN    3 CREDITS	
	1 COIN    4 CREDITS	
	1 COIN    5 CREDITS	
	1 COIN    6 CREDITS	
	2 COINS    1 CREDIT	
	3 COINS    1 CREDIT	
	4 COINS    1 CREDIT	
	5 COINS    1 CREDIT	
	6 COINS    1 CREDIT	
COIN B	* 1 COIN    1 CREDIT	
	1 COIN    2 CREDITS	
	1 COIN    3 CREDITS	
	1 COIN    4 CREDITS	
	1 COIN    5 CREDITS	
	1 COIN    6 CREDITS	
CREDIT TO START	* 1 CREDIT	ゲームスタート時に必要なクレジット数。 コンティニューは1クレジット固定。
	2 CREDITS	
DEMO SOUND	* ON	デモ中のサウンド有り
	OFF	デモ中のサウンド無し
SOUND MODE	* MONAURAL	モノラルサウンド
	STEREO	ステレオサウンド
PAUSE	ON	ポーズ可能
	* OFF	ポーズ不可
FLIP (SCREEN FLIP)	ON	モニターの画面表示反転
	* OFF	
CONTINUE	* ON	コンティニュー有り
	OFF	コンティニュー無し

\*印が出荷時の初期設定です。

# GAME CONFIGURATION

DIFFICULTY	1	<div>やさしい</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>難しい</div>
	2	
	3	
	* 4	
	5	
	6	
	7	
	8	
PLAYER STOCK	1	1ゲームの残機数
	2	
	* 3	
	4	
	5	
EXTEND TYPE	* 4000000 ONLY	残機数が1増える得点
	4000000/8000000 ONLY	
	8000000 EVERY	
	10000000 EVERY	
	NO EXTEND	
GUARD RECOVER	1	<div>速い</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>遅い</div>
	2	
	3	
	* 4	
	5	
	6	
	7	
	8	

\*印が出荷時の初期設定です。